

Zwischen Genervtsein und Belastung – Online-Interaktionsrisiken aus Sicht von Jugendlichen

Kira Thiel / Claudia Lampert

Einen Snap mit Freund*innen teilen, im WhatsApp-Klassenchat Informationen und Neuigkeiten austauschen, die Inhalte anderer kommentieren oder im In-Game-Chat mit Online-Bekanntschäften spieltaktische Strategien besprechen – fast alle digitalen Angebote verfügen über Kontakt- und Kommunikationsmöglichkeiten, die auch von Kindern und Jugendlichen ausgiebig genutzt werden (Feierabend et al., 2023).

Was einerseits mit Chancen in Bezug auf gesellschaftliche Teilhabe, Partizipation, Identitätsarbeit, Freundschafts- und Beziehungspflege und damit nicht zuletzt die psychosoziale Entwicklung einhergeht (Brüggen et al., 2022, S. 47), birgt andererseits verschiedene Risiken, die im wissenschaftlichen und (medien-)politischen Diskurs u. a. unter den Begriffen der Kontakt- bzw. Interaktionsrisiken verhandelt werden (Livingstone & Stoilova, 2021; Brüggen et al., 2022). Gemeint sind damit laut Koalitionsvertrag der Großen Koalition von 2018 Risiken, die sich aus der ortsunabhängigen Ansprechbarkeit durch digitale Medien ergeben (Bundesregierung, 2018, S. 23), beispielsweise Cybermobbing und -viktimsierung, Diskriminierungserfahrungen in Form von Hate Speech und sexuellen Grenzverletzungen (z. B. der unerwünschte Erhalt sexueller Nachrichten und Bilder). Interaktionsrisiken und deren potenzielle Schädigung stehen im Mittelpunkt des BMBF-geförderten Projekts »Sicherheit für Kinder in der digitalen Welt« (SIKID), verstanden als »mögliche negative Folgen, die sich aus digital vermittelter sozialer Interaktion ergeben« (Dreyer et al., 2022, S. 2).

Diese negativen Folgen wurden in der Kommunikationswissenschaft und der Medienpsychologie bereits vielfach erforscht. Forschungsarbeiten in den genannten Bereichen deuten darauf hin, dass Viktimisierungserfahrungen in Form von Cybermobbing, Hate Speech und sexuellen Grenzverletzungen mit emotionalen (Belastungs-)Reaktionen (z. B. Wut, Angst, Hass, Traurigkeit oder Scham), sozialen Schwierigkeiten (z. B. Vertrauensverlust, sozialer Rückzug), problematischen Verhaltensweisen (z. B. übermäßiges Grübeln, Drogenkonsum, Selbstverletzung) und einer längerfristigen Beeinträchtigung des individuellen Wohlbefindens und der körperlichen sowie mentalen Gesundheit (z. B. verringertes Selbstwertgefühl, Depressionen, Angststörungen, anhaltender Stress, post-

traumatische Zustände und Suizidalität) in Zusammenhang stehen (Nixon, 2014; Reed et al., 2019; Wachs & Bock, 2022), wobei relativierend anzumerken ist, dass diese Befunde oftmals keine Aussagen über Kausalitäten zulassen und davon auszugehen ist, dass die Folgen solcher Erlebnisse in Abhängigkeit von Situationsmerkmalen (z. B. Häufigkeit, Schwere, Dauer), Täter*innen- und Opferprofilen sowie dem Opfer zur Verfügung stehenden Ressourcen individuell variieren (Wachs & Bock, 2022, S. 9).

Stressevozierende Online-Erfahrungen und deren Bewältigung

In welchen Fällen bzw. unter welchen Bedingungen Stress und längerfristige Beeinträchtigungen in Folge negativer Online-Interaktionserfahrungen auftreten, lässt sich

Kira Thiel ist Junior Researcher am Leibniz-Institut für Medienforschung | Hans-Bredow-Institut (HBI) und promoviert zum Thema Coping mit belastenden Online-Erfahrungen. *Dr. Claudia Lampert* ist Senior Researcher am HBI und befasst sich in verschiedenen Projekten mit den Herausforderungen der digitalen Medien für Heranwachsende und für die Medienbildung.

unter Bezugnahme auf Theorien aus der Stress- und Copingforschung betrachten. Das transaktionale Stressmodell von Lazarus und Folkman (1984) geht davon aus, dass sich Stress über einen zweistufigen kognitiven Bewertungsprozess (»Appraisal«) konstituiert, im Rahmen dessen einerseits bewertet wird, inwiefern die Situation geeignet ist, das eigene Wohlbefinden zu verringern und andererseits, welche Ressourcen und Bewältigungsmöglichkeiten dem Individuum zur Verfügung stehen. Eine langfristig ineffektive Stressbewältigung führt laut Theorie zu »long-term effects on mental and physical health and functioning« (Skinner et al., 2003, S. 248), während souveränes Coping zu einer Wiederherstellung bzw. Aufrechterhaltung des Wohlbefindens beiträgt (Lazarus & Folkman, 1984).

Anknüpfend an diese theoretischen Ausführungen haben sich im Bereich der Kommunikationswissenschaft verschiedene Studien empirisch mit negativen Online-Interaktionserfahrungen, insbesondere Cybermobbing, und deren Bewältigung durch Jugendliche und junge Erwachsene befasst.

Dabei wurden u. a. Prävalenzzahlen der Risikoexposition erhoben (z. B. Smahel et al., 2020), verschiedene Copingstrategien identifiziert (z. B. Perren et al., 2012), Skalen zur Erfassung dieser Strategien (z. B. der Coping with Cyberbullying Questionnaire und der Coping with Cyberhate Questionnaire) entwickelt (Sticca et al., 2015; Wachs et al., 2020) und stellenweise auch die Wirksamkeit einzelner Strategien untersucht (z. B. Machackova et al., 2013).

Die dargelegte Studienlage weist allerdings eine zentrale Leerstelle auf. So ist über die individuelle Wahrnehmung und Bewertung risikobehafteter Online-Phänomene in Interaktionskontexten (im Sinne des oben genannten »Appraisal«) aus Sicht von Jugendlichen bislang nur wenig bekannt. Diese Perspektive ist jedoch wichtig, um zu verstehen, welche Online-Interaktionen für Heranwachsende besonders stressrelevant und belastend sind und welche Kompetenzen und Unterstützung sie benötigen, um mit den negativen Erfahrungen umzugehen bzw. diesen vorzubeugen.

Wie nehmen Jugendliche belastende Online-Erfahrungen wahr?

Im Rahmen einer Teilstudie des Projekts »SIKID – Sicherheit für Kinder in der digitalen Welt«¹ wurde die Perspektive von Heranwachsenden, in diesem Fall von Jugendlichen, die selbst schon einmal von risikobehafteten Interaktionen und Kontakten online betroffen waren, genauer in den Blick genommen. Insbesondere interessierte, welche Online-Interaktionserfahrungen die Jugendlichen als schlimm und emotional belastend empfinden, wie sie mit diesen umgehen und welche Unterstützung es aus ihrer Sicht braucht, um selbst sicher durch die digitale Welt zu navigieren. Zur Beantwortung dieser Fragen wurden im Sommer 2022 16 qualitative Interviews mit Jugendlichen zwischen 12 und 17 Jahren (9 Jungen und 7 Mädchen) zu ihren persönlichen Erfahrungen und ihrer Perspektive auf verschiedene Interaktionsrisiken geführt.¹ Das durchschnittliche Alter der Jugendlichen lag zum Zeitpunkt der Erhebung bei 15 Jahren. Nachfolgend richtet sich der Fokus auf die Darstellung der Erfahrungen der Jugendlichen mit Online-Interaktionsrisiken und das wahrgenommene Belastungsempfinden.

Problematische Kontakte und Interaktionen im Online-Alltag Jugendlicher

Die Interviews bestätigen die Ergebnisse anderer Studien (z. B. Hasebrink et al., 2019), dass negative bzw. unangenehme Erfahrungen, die Jugendliche in Online-Interaktionskontexten machen, sehr heterogen sind. Die Situationen reichen von Streitigkeiten, Beleidigungen oder einem allgemein unfreundlichen Umgangston im Klassenchat, verletzenden Kommentaren von bekannten und unbekanntem User*innen unter eigenen Social-Media-Beiträgen, Pöbeleien und diskriminierenden Äußerungen in Multiplayer-Games, dem Erhalt sexueller Nachrichten und expliziter Bilder (z. B. sog. Dick Pics) – hiervon berichteten vor allem die weiblichen Teilnehmenden – von bekannten, unbekanntem und teilweise anonymen Personen, sexuell konnotiertem Spam (von Bots) bis hin zu systematischem Cybermobbing und -grooming. Die Gesamtheit der genannten Erfahrungen lässt sich grob in die Phänomenbereiche (1) gemeines und verletzendes Verhalten (inklusive Cybermobbing), (2) sexuelle Grenzverletzungen (inklusive Cybergrooming) und (3) Hate Speech unterteilen. Allerdings zeigt sich auch, dass die Erfahrungen, die sich aus einer analytischen Perspektive dem gleichen Risikobereich zuordnen lassen, sehr unterschiedlich aussehen bzw. sehr unterschiedliche situative Merkmale aufweisen können. So zeichnen sich einige Interaktionen durch einen eher punktuellen Charakter aus, während andere sich über einen längeren Zeitraum erstrecken und eine (teils hohe) Dynamik aufweisen. Während in manchen Situationen nur eine Kontaktperson beteiligt ist, lassen sich in anderen mehrere Angreifer*innen oder Bystander ausmachen, die das Geschehen beobachten.

Mit welchen risikobehafteten Phänomenen Heranwachsende online in Berührung kommen, ist dabei stark von individuellen Nutzungspräferenzen und -praktiken abhängig. Während es bei Messenger-Diensten vor allem zu Konflikten und Beleidigungen unter bekannten Gleichaltrigen (z. B. Klassenkamerad*innen) kommt, werden die Jugendlichen auf Social-Media-Plattformen auch von unbekanntem, häufig auch anonymen Personen mit verletzenden Kommentaren und Hate konfrontiert. Andere berichteten, dass sie auf Instagram oder Snapchat per Direktnachricht von unbekanntem Personen oder Bots mit sexuell konnotierten Nachrichten und Fotos belästigt wurden. In Online-Multiplayer-Games herrscht aus Sicht der Gaming-affinen Jugendlichen grundsätzlich eine »toxische« Gesprächsatmosphäre, sodass Nutzende dort fast schon standardmäßig mit Beleidigungen, Hass und Hetze in Berührung kämen.

Welche Situationen empfinden Jugendliche als schlimm oder belastend?

Grundsätzlich deutet sich an, dass systematisches Mobbing, zielgerichtete Beleidigungen, die persönliche und sensible Themen betreffen, (rassistisch motivierte) Hate Speech und der unerwünschte Erhalt sexueller Nachrichten und Fotos von vielen der befragten Jugendlichen als schlimm und teilweise sogar als belastend empfunden werden. Diese Bewertung spiegelt sich auch im emotionalen Erleben der betroffenen Jugendlichen wider. Einige Mädchen, denen ungefragt sexuelle Nachrichten und Fotos zugeschickt wurden, berichteten davon, geschockt, sprachlos, verwirrt, wütend und/oder angeekelt gewesen zu sein. In einzelnen Interviews zeigten sich implizit auch Schuld- und Schamgefühle. Im Zusammenhang mit unsozialen Verhaltensweisen und Mobbing berichteten ein paar Jugendliche, dass sie verletzt, traurig und teilweise sauer gewesen seien. Ein von Mobbing betroffener Jugendlicher sprach sogar davon, »richtig zerstört« (09_m12) gewesen zu sein. Eine 17-Jährige erzählte, nach dem Erhalt von gemeinen Kommentaren unter einem Clip auf Musical.ly (der Vorgängerversion von TikTok), die einen ohnehin wunden Punkt von ihr trafen, »tagelang geweint« zu haben (14_w17).

Weniger belastend finden die betroffenen Jugendlichen dagegen sexuell konnotierten Spam von Fake-Profilen oder Bots. Diesen empfinden sie zwar durchaus als nervig und unnötig. Belastet fühlen sie sich dadurch aber nicht zwangsläufig – u. a. deshalb, weil sie entsprechende Vorfälle als wenig zielgerichtet, gut kontrollierbar und letztendlich als folgenlos wahrnehmen. Ähnliches gilt für die von einigen Gaming-affinen Jugendlichen als »toxisch« wahrgenommene Gesprächsatmosphäre. Einige Jugendliche berichteten, dass sie Situationen, in denen sie von Mitspieler*innen beleidigt wurden, zwar als sehr störend (auch für den Spielfluss) und nervig, allerdings nicht als belastend empfanden. An dieser Stelle wird noch einmal deutlich, dass nicht alle Situationen, die als unangenehm und störend empfunden werden, aus Sicht der befragten Jugendlichen auch automatisch eine Belastung darstellen: »Und das war jetzt nicht schlimm, aber es war halt nervig« (02_w16).

Einige Jugendliche berichteten auch von einer Art Gewöhnungseffekt, der aus ihrer Sicht dazu führte, dass sie Situationen, die sie früher sehr unangenehm und belastend fanden, mittlerweile nicht mehr wirklich schlimm finden: »Also, ich habe es [Nacktfoto] ehrlich gesagt schon häufiger gesehen. Man ist da mittlerweile gegen abgehärtet in dem Sinne. Man blockiert dann halt, oder entfernt, oder was weiß ich.

Und denkt nicht mehr weiter drüber nach« (02_w16).

Nicht immer lässt sich eindeutig erfassen, ob eine Situation von den Jugendlichen als belastend empfunden wurde oder nicht. So beziehen sich die, in den Interviews anhand einer fünfstufigen Skala (1 = überhaupt nicht schlimm; 5 = total schlimm) erhobenen Bewertungen der Jugendlichen teilweise eher auf das Phänomen (z. B. Hate Speech) und weniger auf die Intensität ihres persönlichen Belastungserlebens. Entsprechend können die sachbezogene und die emotionale Bewertung unterschiedlich ausfallen: »Aber an sich als Sachlage ist es [diskriminierende Kommentare] halt schon sehr schlimm, weil ich meine er begeht auch mehrere Straftaten und es ist auch einfach nur asozial sowas. [...] Aber persönlich so emotional hat mich das den Abend noch gestört, aber danach nicht mehr« (15_m14). Andere Jugendliche berichteten davon, eine Situation überhaupt nicht schlimm, sondern vielmehr lustig gefunden zu haben, wie beispielsweise eine 17-Jährige, deren Ex-Freund sie in einer Instagram Story (halb-)öffentlich diffamierte: »Ich fand es witzig. Ich habe mir einfach nur gedacht, das ist so ein Kindergarten, ja« (12_w17). Hier lässt sich nicht zweifelsfrei klären, ob dies ihr tatsächliches Empfinden widerspiegelt oder ob es sich hierbei nicht eher um eine kognitive Copingstrategie (z. B. Distanzierung) handelt.

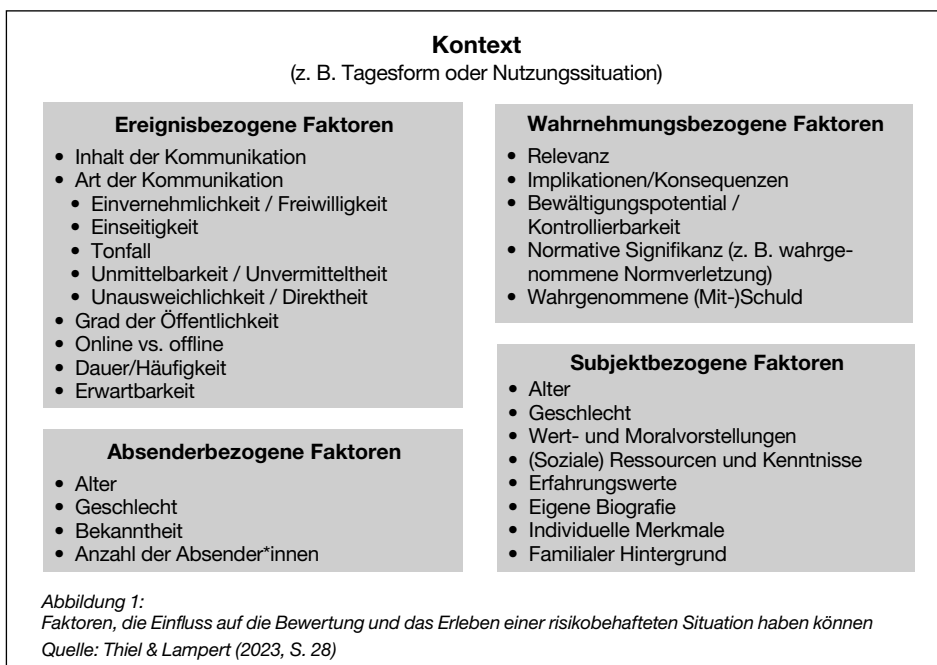
Überdies zeigt sich am Beispiel von zwei Jugendlichen, die Cybergrooming-Erfahrungen gemacht haben, dass sich die Wahrnehmung und das emotionale Erleben einer Interaktion im Laufe der Zeit wandeln können. So beschreiben die betroffenen Jugendlichen anfänglich positive Gefühle (Aufmerksamkeit, Zuwendung, Anerkennung), die sich erst mit dem Aufkommen sexuell konnotierter Gesprächsthemen nach und nach veränderten und von Gefühlen wie Irritation und Angst abgelöst wurden. Interessant ist hier auch, dass sich bei einem der Betroffenen das ganze Ausmaß der Situation erst mit großem zeitlichen Abstand erschloss. Erst zwei Jahre nach dem Kontakt – nachdem er zunächst versucht hatte, das Erlebte zu vergessen – sei ihm bewusst geworden, dass der Mann, der ihn zu sexuellen Handlungen drängen wollte, ein Pädophiler war (15_m14).

Auffällig ist nicht zuletzt, dass es einigen Jugendlichen schwerfällt, das eigene Erleben im Zusammenhang mit einer negativen Online-Erfahrung zu verbalisieren. Statt konkrete Emotionen zu nennen, greifen sie häufig auf eher vage Begrifflichkeiten und Formulierungen wie »komisch« oder »krass« (z. B. 04_m17; 09_m12; 12_w17) zurück: »Also ich habe mich auch irgendwie unwohl gefühlt. Also das ist, glaube ich, mein ›Komisch‹ sozusagen« (14_w17).

Faktoren, die das Belastungserleben beeinflussen

Ob und inwieweit die jeweiligen Erfahrungen als schlimm und belastend empfunden werden, ist – in Übereinstimmung mit den Annahmen des transaktionalen Stressmodells (s.o.) – individuell verschieden und abhängig von unterschiedlichen Faktoren und deren Zusammenspiel.

Auf die Frage, warum sie eine bestimmte Situation als mehr oder weniger schlimm bewerten, wurden von den befragten Jugendlichen verschiedene Aspekte genannt, die sich nach »ereignisbezogenen Faktoren« – dazu zählen speziell auch »absenderbezogene Faktoren« –, »subjektbezogenen Faktoren«, »wahrnehmungsbezogenen Faktoren« und »Kontextfaktoren« systematisieren lassen (vgl. Abbildung 1).



Ereignisbezogene Faktoren beziehen sich auf Merkmale der jeweiligen Situation und umfassen Aspekte, wie z. B. den Inhalt, die Art (z. B. Zielgerichtetheit, Aufdringlichkeit / Einseitigkeit, Direktheit / Unvermitteltheit) sowie den Tonfall der Kommunikation (konstruktive Kritik vs. harsche Kritik), die Einvernehmlichkeit der Interaktion (erwünschte vs. unerwünschte Interaktion), den Grad der Öffentlichkeit (Privatnachrichten vs. Gruppenchat vs. Kommentarspalten), die Dauer und Häufigkeit der Interaktion (singular bzw. punktuell vs. sehr häufig), sowie die Erwartbarkeit der Interaktion.

Absenderbezogene Faktoren umfassen bestimmte Merkmale des Interaktionspartners*der Interaktionspartnerin wie das Alter, das Geschlecht, die Bekanntheit (unbekannt vs. bekannt) des Interaktionspartners*der Interaktionspartnerin sowie die Anzahl der an der Interaktion beteiligten Personen.

Subjektbezogene Faktoren beziehen sich auf Personenmerkmale der Betroffenen. Hier lassen sich das Alter und Geschlecht, das Vorhandensein bestimmter (sozialer) Ressourcen (z. B. vertrauensvolle Beziehungen zu Eltern und Freund*innen), Kenntnisse (z. B. Wissen über Privatsphäre-Einstellungen) und Erfahrungswerte bezüglich ähnlicher Situationen nennen.

Wahrnehmungsbezogene Faktoren betreffen an die subjektive Wahrnehmung und Situationsbewertung gekoppelte Aspekte (s. auch Scherer, 2009, S. 3463) wie die antizipierten Implikationen und Konsequenzen der Interaktion, die wahrgenommene Kontrollierbarkeit bzw. das wahrgenommene Bewältigungspotenzial, die normative Signifikanz sowie die wahrgenommene (Mit-)Schuld (weil man meint, die kritische Situation selbst provoziert zu haben).

nach einer möglichen Mitschuld, aber auch Personenfaktoren wie die persönlichen Umstände bzw. Vorerfahrungen und der Bekanntheit der Gesprächspartner*innen. Auch der Kontext scheint für die Einordnung von Verhaltensweisen bedeutsam: So werden teilweise abfällige Äußerungen und verletzende Verhaltensweisen in Computerspielen als übliche Praxis des Spiels bzw. Teil des Spielsettings gesehen und diesbezüglich entsprechende Umgangsweisen entwickelt. Ähnliches zeichnet sich auch im Hinblick auf Hass-Kommentare auf Social-Media-Plattformen ab, »[...] weil es ist halt nicht besonders und es kommt sehr häufig vor und damit muss man, was heißt muss man, aber damit rechnet man, weil man kann es im Internet nie allen recht machen, es gibt immer jemanden, der sich darüber beschwert. Das ist halt Social Media. Wenn man etwas öffentlich postet, dann kann es halt jeder sehen und bestimmt auch jemand, der es nicht mag und dann wird er halt mit einem Kotzsmiley kommentieren. Von daher, an sich finde ich das nicht allzu schlimm« (15_m14).

Bezüglich Hate Speech im Sinne einer gruppenbezogenen Diskriminierung bzw. Menschenfeindlichkeit zeichneten sich der Kommunikationsinhalt, die klare Verletzung von Normen und Werten (»Weil Rassistismus scheiße ist und auch einen Menschen etwas zerstört«, 14_w17) sowie mögliche negative Konsequenzen (z. B. körperliche Gewalt und negative Auswirkungen auf das psychische Wohlbefinden) als zentrale Belastungsfaktoren ab.

Für alle betrachteten Online-Interaktionsrisiken gilt jedoch, dass das individuelle Belastungserleben in der Regel nicht auf einen Belastungsfaktor allein zurückzuführen ist, sondern dass sich der Belastungsgrad aus einem Zusammenspiel verschiedener Faktoren ergibt.

Fazit

Angesichts der vielfältigen Kommunikationsmöglichkeiten in sozialen Netzwerken, Online-Games und Messenger-Diensten kommen Kinder und Jugendliche bei der Online-Nutzung unweigerlich mit verschiedenen Interaktionsrisiken in Berührung. Dies hat in der jüngeren Vergangenheit einen ausgeprägten Diskurs – sowohl auf wissenschaftlicher, politischer als auch gesamtgesellschaftlicher Ebene – über mögliche negative Auswirkungen auf die Entwicklung und das Wohlbefinden Heranwachsender, ein (alters-)angemessenes Verhältnis zwischen Schutz, Befähigung und Teilhabe und sinnvolle Präventions- und Befähigungsmaßnahmen nach sich gezogen. Im Rahmen dieses Diskurses fehlt allerdings oftmals eine Berücksichtigung der jugendlichen Perspektive.

Die Ergebnisse der qualitativen SIKID-Teilstudie zeigen, dass sich – ausgehend von den sehr individuellen Nutzungspraktiken und Interaktions-Erfahrungen – verschiedene Faktoren identifizieren lassen, die sowohl die Wahrnehmung als auch die Bewertung prägen und damit das Aufkommen von Stress und negativen Emotionen im Sinne von Belastungserfahrungen beeinflussen.

Überdies verdeutlichen die Aussagen der Interviews eindrücklich die Komplexität und Vielfältigkeit der risikobehafteten Phänomene, denen Jugendliche in Online-Interaktionskontexten begegnen. Dabei zeigt sich, dass diese differenziert zu betrachten sind und nicht alle Phänomene von allen Jugendlichen als gleichermaßen belastend wahrgenommen werden. Bei mehreren Jugendlichen konnte der Eindruck gewonnen werden, dass sie meinen, Hate, übergreifendes Verhalten und Beleidigungen als »notwendiges Übel« oder unangenehme Begleiterscheinung der Online-Nutzung in Kauf nehmen zu müssen.

Welche Auswirkungen entsprechende Negativ-Erfahrungen haben und wie sich möglicherweise auch das Zusammenspiel mehrerer als belastend wahrgenommener Situationen (langfristig) auf das Wohlbefinden Jugendlicher auswirkt, lässt sich schwer abschätzen und muss in Längsschnittstudien erforscht werden. In diesem Zusammenhang wäre auch aufschlussreich zu untersuchen, wann und unter welchen Bedingungen eine wiederholte Exposition mit einem bestimmten Online-Phänomen einen stressverstärkenden oder auch stressreduzierenden, abfedernden Effekt (im Sinne einer Gewöhnung) hat.

Da sich – wie auch die Interviews zeigen – eine vollständige Risikovermeidung kaum realisieren lässt, ohne Teilhaberechte junger Menschen zu beschneiden, ist es umso wichtiger, Jugendliche zu einem intelligenten, eigenverantwortlichen Risikomanagement im Sinne eines vorausschauenden Handelns (Croll & Gräter, 2016; Schwarzer & Knoll, 2003, S. 5f.) zu befähigen. Neben einem grundlegenden Risiko- und Unrechtsbewusstseins, dem Wissen über präventive und reaktive Handlungsmöglichkeiten (z. B. Privatsphäre-Einstellungen und plattformspezifische Meldemöglichkeiten) und mögliche Anlaufstellen für den Ernstfall, brauchen Jugendliche entsprechend eine Kenntnis ihrer Rechte im digitalen Raum, damit sie die Chancen, die sich aus den Kommunikationsmöglichkeiten digitaler Medien ergeben, auch ausschöpfen können. Wichtig wäre daher, Kindern und Jugendlichen zu verdeutlichen, dass sie bestimmte Verhaltensweisen ihnen oder anderen gegenüber weder analog noch online tolerieren müssen bzw. sollten und sie zu digitaler Selbstbehauptung, Zivilcou-

rage, aber auch für einen empathischen und respektvollen Umgang miteinander zu befähigen.

Eine besondere und sensible Unterstützung ist im Zusammenhang mit Cybergrooming angezeigt. Auch wenn derartige Erfahrungen von den befragten Jugendlichen nur vereinzelt genannt wurden, zeigte sich deutlich, dass es diese Form der Kontaktabbahnung erschwert, zu erkennen, wann aus einer Schmeichelei ein übergreifendes Verhalten wird und die Betroffenen sich Hilfe holen sollten und an wen sie sich wenden können.

Der vollständige Bericht zur qualitativen Teilstudie ist erschienen in: Thiel, Kira; Lampert, Claudia (2023): Wahrnehmung, Bewertung und Bewältigung belastender Online-Erfahrungen von Jugendlichen. Eine qualitative Studie im Rahmen des Projekts »SIKID – Sicherheit für Kinder in der digitalen Welt«. Hamburg: Verlag Hans-Bredow-Institut, Mai 2023 (Arbeitspapiere des Hans-Bredow-Instituts | Projektergebnisse Nr. 65) DOI: <https://doi.org/10.21241/ssoar.86633>

- 1 Das Projekt ist eine Kooperation mit dem Internationalen Zentrum für Ethik in den Wissenschaften (IZEW) der Eberhard Karls Universität Tübingen und der TU Berlin. Für weitere Informationen zum SIKID-Projekt, siehe <https://sikid.de/>. Die Ergebnisse der qualitativen Teilstudie sind in Thiel & Lampert (2023) dokumentiert.
- 2 Das Untersuchungsdesign wurde im April 2022 der Ethikkommission der Deutschen Gesellschaft für Psychologie (DGPS) vorgelegt und von dieser als unbedenklich eingestuft.

Literatur

Brüggen, N., Dreyer, S., Gebel, C., Lauber, A., Materna, G., Müller, R., Schober, M., & Stecher, S. (2022). Gefährdungsatlas. Digitales Aufwachsen. Vom Kind aus denken. Zukunftssicher handeln. Aktualisierte und erweiterte 2. Auflage. <http://www.bzkj.de/>

Croll, J., & Gräter, T. (2016). Das Modell des Intelligenz Risikomanagements – Blaupause für die Arbeit des I-KiZ – Zentrum für Kinderschutz im Internet. In I-KiZ – Zentrum für Kinderschutz im Internet (Hrsg.), Jahresbericht 2015 (S. 29-34). <https://kinderrechte.digital/hintergrund/index.cfm/topic.279/key.1496>

Dreyer, S., Andresen, S., & Wysocki, N. (2022). The best is yet to come? Folgen der sich wandelnden Regulierungsansätze im Jugendmedienschutz. JMS-Report – Jugend Medien Schutz-Report, 2022(6), 2-5. <https://doi.org/10.5771/0170-5067-2022-6-2>

Bundesregierung (2018): Ein neuer Aufbruch für Europa, Eine neue Dynamik für Deutschland, Ein neuer Zusammenhalt für unser Land – Koalitionsvertrag zwischen CDU, CSU und SPD, Berlin, 12. März 2018, elektronisch verfügbar: https://archiv.cdu.de/system/tdf/media/dokumente/koalitionsvertrag_2018.pdf?file=1

Feierabend, S., Rathgeb, T., Kheredmand, H., & Glöckler, S. (2023). JIM-Studie 2023. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. <https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2023/>

Hasebrink, U., Lampert, C., & Thiel, K. (2019). Online-Erfahrungen von 9- bis 17-Jährigen: Ergebnisse der EU Kids Online-Befragung in Deutschland 2019 (2. Auflage, überarb. Auflage). Hans-Bredow-Institut.

Lazarus, R. S., & Folkman, S. (1984). Stress, appraisal, and coping. Springer Publishing Company.

Livingstone, S., & Stoilova, M. (2021). The 4Cs: Classifying Online Risk to Children. CO:RE Short Report Series on Key Topics. <https://doi.org/10.21241/SSOAR.71817>

Machackova, H., Cerna, A., Sevcikova, A., Dedkova, L., & Daneback, K. (2013). Effectiveness of coping strategies for victims of cyberbullying. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 7(3). <https://doi.org/10.5817/CP2013-3-5>

Nixon, C. (2014). Current perspectives: The impact of cyberbullying on adolescent health. *Adolescent Health, Medicine and Therapeutics*, 143. <https://doi.org/10.2147/AHMT.S36456>

Perren, S., Corcoran, L., Cowie, H., Dehue, F., Garcia, D., McGuckin, C., Sevcikova, A., Tsatsou, P., & Völlink, T. (2012). Tackling Cyberbullying: Review of Empirical Evidence Regarding Successful Responses by Students, Parents, and Schools. *International Journal of Conflict and Violence*, 6(2), 283–293.

Reed, E., Salazar, M., Behar, A. I., Agah, N., Silverman, J. G., Minnis, A. M., Rusch, M. L. A., & Raj, A. (2019). Cyber Sexual Harassment: Prevalence and association with substance use, poor mental health, and STI history among sexually active adolescent girls. *Journal of Adolescence*, 75(1), 53-62. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2019.07.005>

Scherer, K. R. (2009). Emotions are emergent processes: They require a dynamic computational architecture. *Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences*, 364(1535), 3459-3474. <https://doi.org/10.1098/rstb.2009.0141>

Schwarzer, R., & Knoll, N. (2003). Positive coping: Mastering demands and searching for meaning. In S. J. Lopez & C. R. Snyder (Hrsg.), *Positive psychological assessment: A handbook of models and measures*. (S. 393-409). American Psychological Association. <https://doi.org/10.1037/10612-025>

Skinner, E. A., Edge, K., Altman, J., & Sherwood, H. (2003). Searching for the structure of coping: A review and critique of category systems for classifying ways of coping. *Psychological Bulletin*, 129(2), 216-269. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.129.2.216>

Smahel, D., Machackova, H., Mascheroini, G., Dedkova, L., Staksrud, E., Ólafsson, K., Livingstone, S., & Hasebrink, U. (2020). EU Kids Online 2020. Survey results from 19 countries.

Sticca, F., Machmutow, K., Stauber, A., Perren, S., Palladino, B., Nocentini, A., Menesini, E., Corcoran, L., & Guckin, C. (2015). The Coping with Cyberbullying Questionnaire: Development of a New Measure. *Societies*, 5(2), 515-536. <https://doi.org/10.3390/soc5020515>

Wachs, S., & Bock, S. (2022). Cybergrooming: Wenn Jugendliche online sexuelle Grenzverletzungen und Gewalt erfahren. Researchgate.

Wachs, S., Gámez-Guadix, M., Wright, M. F., Görzig, A., & Schubarth, W. (2020). How do adolescents cope with cyberhate? Psychometric properties and socio-demographic differences of a coping with cyberhate scale. *Computers in Human Behavior*, 104, 106167. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.106167> ♦